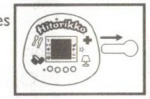
Hitorikko

O JOGO COM VIDA VIRTUAL ™

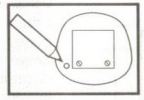
Hitorikko é teu pequeno animal de estimaçào elètronico. Se cuidares bem dele ele crecerá, se o abandonares ele morrerá. Alimentia-o, limpa-o e disciplina-o. Vê como ele crese. Se nâo tiveres um bom relacionamento com ele desde o principio do jogo, terás problemas. Portanto dá atençào às necessidades do teu animalzinho de estimação elétronico. Observa os sinais de aviso. Hitorikko te dirá quando tem fome, quando está aborrecido ou doente.

INSTRUÇÕES IMPORTANTES A SEREM LIDAS ANTES DE COMEÇAR O JOGO!



Para despertar o teu Hitorikko do seu sono tens de fazer tres coisas:

1. Primeiro retira a proteção de plastico que impede o contacto das pilhas, para que o jogo comece a funcionar. Isto o fará acordar do seu sono profundo.



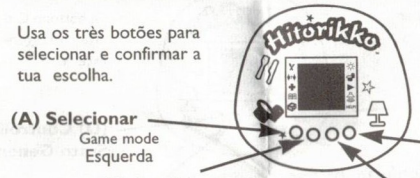
2. Segundo, para por em dia o teu Hitorikko, pressiona com cuidado o botão reset (na parte detrás do jogo) utilizando um objeto pointudo, uma esferografica ou um lapis sem estar afiado.

3. Terceiro, instala a hora correta para que Hitorikko possa dormir e acordar no tempo apropriado. Para introduzir as horas usa no lado esquerdo o botão (A) para introduzir a hora, no centro o botão (B) para introduzir os minutos e finalmente pressiona o botão (C) para memorizar.

O teu pequeno amigo deverá aparecer agora no ecrã em forma de pequena ovo ou num pequenino coração intermitente. Pouco depois se abrira e verás aparecer a um feliz e saudavel Hitorikko.

Se fores atento e cuidares bem do teu amiguinho, ele se desenvolverá num agradavel companheiro. No entanto se tu não o tratas bern, ele talvez se torne num feio e mal humorado amigo. É a ti de escolher.

Para poderes cuidar dele com exito tens de aprender as dez funçoes do Hitorikko. Isso te permitira alimenta-lo, praticar exercicio e mante-lo saudavel e feliz.



ALIMENTO

Quando o teu animal de estimação nascer ele te mostrará que tem fome.
Para alimentar-lo:
1. Pressiona o botão (A) até que a icône Alimento esteja selecionada. Depois pressiona o botão (B) para confirmar. Agora escolhe " Refeição" ou "Launche" com o botão (A). depois confirma com o botão (B).

LIMPEZA

As vezes acontecem imprevistos e o Hitorikko preçisara que lhe limpes a sanita regularmente. Para puxar o autoclismo: Pressiona o botão (A) de selecionar até que a icone Sanita esteja acentuada. Depois pressiona o botão (B) confirmar para que tudo fique limpo.

RELAXAR

Para acalmar e relaxar o teu animal de estimação, seleciona a icone Relaxar e depois confirma.

AQUECIMENTO

A menos que o mantenhas aquecido, o teu amigo pode apanhar uma constipacão. Pressiona o botão (A) até que a icone Aquecimento estaja acentuada. Depois pressiona o botão (B) para confirmar. Agora escolhe on ou off para aquecer e pressiona o botão (B) para confimar.

PRIMEIROS SOCORROS

Se o teu animal de estimação ficar doente por falta de comida ou negligencia tua, precisarás de dar-lhe os primeiros socorros para que melhore. Pressiona o botão (A) até que a icone Premeiros socorros esteja acentuada. Depois pressiona o botão (B) para confirmar e o teu amigo estará melhor. Precisaras de mais dois primerios socorros para um restablecimento completo de um animal muito doente.

JOGO 1

Mantem o teu animal de estimacáo divertido com este jogo de adivinhar a esquerda ou direita. O teu animal de estimacão comercará a correr, usando o botão (A) E (B) tenta adivinhar de que lado ele vai parar. Se acertares ele vai estar muito contente. Pressiona o botão (C) para anular o jogo.

JOGO 2

Neste jogo pressiona o botão (B) e o dado será lancado. Tenta adivinhar que numero sairá. 1-3 botão (A). 4-6 botão (B). Se acertares ele estará muito contente. Pressiona o botão (C) para anular o jogo.

LUZ ACENDIDA / APAGADA

Quando o Hitorikko dorme (9:00-21:00) tu terás de apagar a luz, quando o Hitorikko acorda terás de acender a luz. Pressiona o botão (A) até que a icone Luz acendida/apagada esteja acentuada. Depois pressiona o botão (B) para confirmar. Depois seleciona luz acendida ou apagada e confirma.

continuar

Quando o estás a alimentar, esta icone estará acentuada para indicar que a alimentacão se está a realizar.

ICONE DE AJUDA

Quando o teu animal de estimacão estiver triste ou com fome, esta icone estara acetuada. Terás que decidir o que ele necessita, comida ou atenção medica. Quando a icone deixar de estar acentuada significa que o teu amigo já em forma!

CONTROLE

Para conhecer o estado geral de saude e saber se o teu amigo é feliz seleciona a icone controle e confirma. Aparecerá um dos seis simbolos que indicará como o teu amigo está progredindo. Barras escuras indicam que estás a fazer um bom trabalho, barras, brancas, bern talvez seja melhor mudares a tua estrategia para o bern do teu amigo.

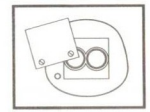
MORTE

Para cuidar dum animal de estimação muito tempo e é um trabalho dificil. As vezes apesar dos teus melhores esforços o imprevisto acontece e o teu pequeno companheiro morre acidentalmente. Ainda assim nem fudo esta perdido. Apenas terás de pressionar o botão Reset (na parte detrás do jogo) e pouco depois outro pequeno ovo aparecerá dando-te outra opportunidade. Como cada jogo é diferente talvez tenhas mais sorte agora! Depois duma longa e feliz vida o teu amiguinho morrerá naturalmente e ira para o céu como um anginho'!

Ao recomeçar um hovo jogo é aconselhavel utilizar um novo conjunto de pilhas. Para mais instrucções, ler abaixo.

Certefique-se que as pilhas são mudadas por um adulto.

Para mudar as pilhas: Tirar os dois parafusos na parte detrás do jogo que fecham o compartimento das pilhas: Tirar os dois parafusos na parte detrás do jogo que fecham o compartimento das pilhas. Observar bem a posição correta dos polos das pilhas antes de tira-las e colocar as novas pilhas do mesmo tipo. Por fim, fechar o compartimento com a ajuda dos dois parafusos. Por favor, deite fora as pilhas velhas em lugares especificos para isso.



ATENÇÃO! Devido às suas pequenas peças, este brinquedo não é aconselhavel para crianças com menos de 3 anos.

- Não usar pilhas recarregaveis neste brinquedo.
- Não misturar pilhas novas com pilhas velhas nem de diferentes tipos.
- Certefique-se que as pilhas são colocadas na correta posição dos polos.
- Retirar imediatamente pilhas gastas.
- Não provocar curto-circuito nos teiminais.

Por favor, retenha esta informação.